AMSTRAD LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

MORSE
VEINTIUNO
LABERINTO 3-D
ANDROIDES
RSX-VOZ

CURSO DE BASIC II PARTE

AÑO I - 1.ª EPOCA - N.º 1 - Precio 850,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Seis meses ya en esta nueva etapa de LOAD'N'RUN y las ilusiones crecientes. No es todavía el momento más óptimo para hacer balance, pero sí se pueden hacer algunas reflexiones sobre esta apasionante experiencia.
Vuestras cartas nos han servido de eficaz apoyo para sopesar nuestra auténtica realidad. Felicitaciones sinceras, críticas sugestivas, ideas renovadoras, sugerencias interesantes, parabienes apasionados, insultos grotescos... En nuestro correo ha habido de todo, aunque afortunadamente se ha impuesto lo positivo y razonable. De las críticas siempre se aprende algo y más de una vez nos habéis abierto los ojos en lo referente a algunas cuestiones que no estaban cuidadas suficientemente. Ya hemos dicho en más de una ocasión que estamos abiertos a ideas nuevas y sugerencias interesantes, por eso os seguimos pidiendo vuestras opiniones. Hasta ahora nuestro buzón ha sufrido una sobrecarga de la que nos sentimos orgullosos. Realmente habéis respondido con creces a nuestra llamada y ésa es la mejor motivación para intensificar nuestros esfuerzos y dar más alas a nuestras aspiraciones. Por nuestra parte, además de los números normales del mes, vamos a seguir realizando algunos especiales, tales han sido los casos de «Creator» (Commodore 64), «Especial Apuestas» (MSX) y próximamente el «Especial Deportes» (Spectrum), entre otros que ya se están preparando. Además ya sacamos un número mensual para los usuarios de Amstrad. Proyectos, desde luego, no nos faltan. Vuestro apoyo nos es necesario para llevarlos a la práctica. Gracias por todo y recordad nuestra cita mensual.

EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza, 95 4º
Apartados de Correos 36.099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16
DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler
ILUSTRACIONES
Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Eduardo García, Manolo García, Enric Jardí, Man, Martí, Mediavilla
COLABORADORES
Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú
CORRESPONSALES
Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau (París), Michelle Curel (New York), Richard González (Londres), Rolf Weitzel (Berlín)
IMPRESION
Gráficas Perramón
Calle de Barcelona 22 - Manresa
- D.L. B-13528/86
FOTOGROMOS
MC Ediciones
Avenida de Roma, 157 9º - Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Joan Gàllego
Enrique Granados, 135 - Barcelona
REPRODUCCION DE CASSETTES
AUDIMICRO
Mascaró, 23 - Barcelona
DISTRIBUCION
COEDIS
Valencia, 245 - Barcelona
No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización escrita del Autor o Editor.

muy importante

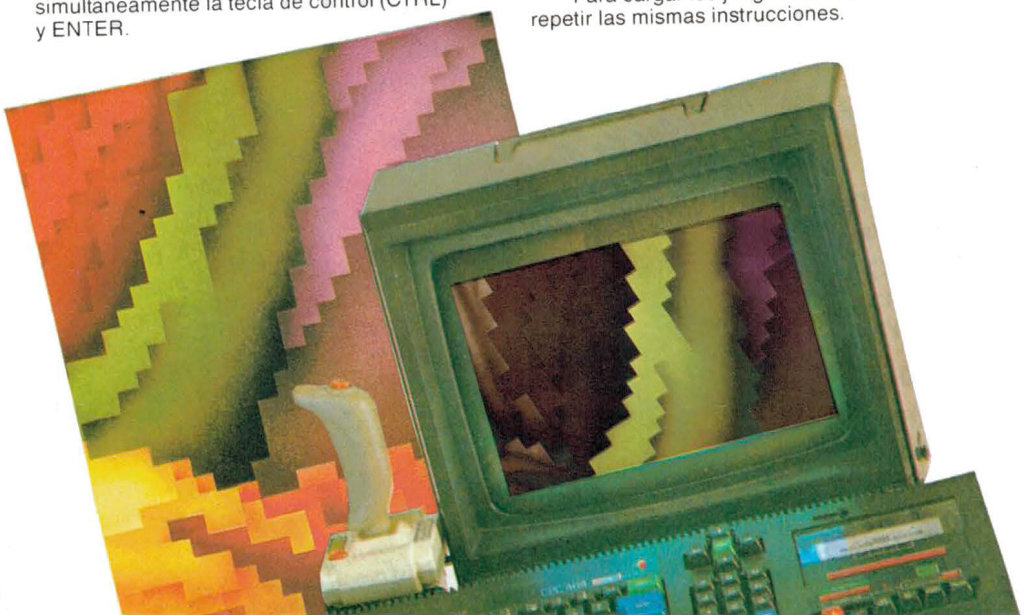
PARA CARGAR LOS PROGRAMAS:

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo.
Poner la cinta en el aparato registrador y pulsar simultáneamente la tecla de control (CTRL) y ENTER.

Aparecerá en la pantalla lo siguiente: RUN"

Y un mensaje para que conectemos el registrador, o sea que pulsamos el PLAY y el programa empezará a cargarse automáticamente.

Para cargar los juegos sucesivos deberéis repetir las mismas instrucciones.



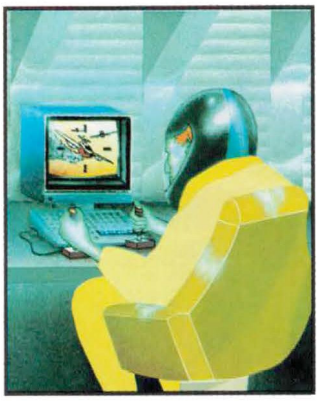


Ilustración de JOSEP MARIA CALVET

JOSEP MARIA CALVET GALOBART nació en Barcelona hace 23 años. Se dedica a la fotografía y la ilustración, aunque básicamente se considera un ilustrador, ya que en fotografía prefiere el manipulado. En este terreno ha editado en las revistas «Mito», «Barcelona, Marca Registrada» y «Foto Profesional». Ha realizado exposiciones en Sevilla y participó en la itinerante que montó el Ministerio de Cultura sobre el tema de la juventud. Obtuvo un accésit en el I Concurso Nacional de Fotografía «Los jóvenes vistos por los jóvenes», que organizó el Ministerio de Cultura. Como ilustrador ha publicado en «Arbusto Tener Sed» y también en «Barcelona, Marca Registrada». Además ha trabajado como portadista para las editoriales Elfos, Hacer y Blume. También ha hecho cómic, aunque no considera que éste sea precisamente su punto fuerte. Otro campo que ha tocado es el del dibujo animado, habiendo participado en la realización de la película «Els tres mons de l'antigor» («Los tres mundos de la antigüedad») que fue subvencionada por la Generalitat de Catalunya. Admira el modo de hacer de David Hockney, al que considera más ilustrador que fotógrafo y es que según él mismo confiesa sólo se interesa por la fotografía manipulada.

HIT GAMES

Nuestro «Hit Games» se confecciona a partir de vuestras votaciones, por lo tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco vídeo-juegos favoritos en el orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales, asimismo y con el fin de agilizar el recuento, indícanos el ordenador que tienes.
ATENCION: Entre los votantes del «Hit Games» de este mes (siempre que la carta nos llegue antes del 20 de junio) sortearemos 10 originales del dibujante Mediavilla, autor de Makoki y de muchas de las portadas que hemos presentado. Los originales irán firmados y dedicados por el propio autor.

Envíanos tus votos antes del 20 de junio a:
LOAD'N'RUN (HIT GAMES)
Apartado de Correos 36.099
08080 Barcelona

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	DUN DARACH	GARGOILE GAMES	SPECTRUM
2	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	SPACE MAZE ATTACK	HAL/TOSHIBA	MSX
5	POLE POSITION	DATASOFT	SPECTRUM
6	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM
7	HARDBALL	ACCOLADE	COMMODORE
8	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
9	JUNO FIRST	SONY	MSX
10	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes del «Hit Games» la caja de 4 LPs de Alan Parsons («Eve», «Piramid», «I Robot» y «The turn of a friendly card») ha correspondido a:

ESTHER GARRIDO
C/ San Ramón, 248
Cerdanyola del Vallés (Barcelona)

JACOBA RUIZ
C/ San Pascual, 13
Fortuna (Murcia)

FRANCISCO XAVIER BIOSCA
C/ Alí Bey, 27, 4.º
Barcelona

ANDRES VOGEL
C/ José Abascal, 61, 7.º
Madrid

CATALINA RODRIGUEZ
C/ La Reina, 21
Mahón (Menorca)

ERNESTO ROCA
C/ T. Garrigas, 44, 2.º
Barcelona

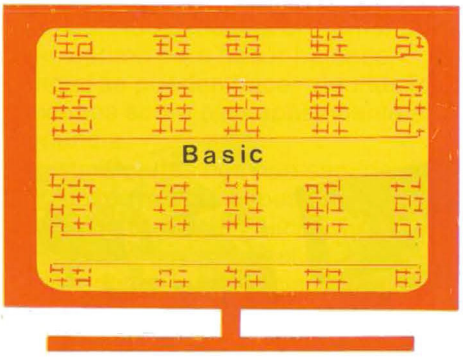
JOSEFINA PAYA
C/ G. Primo de Rivera, 10, 2.º
Alicante

DANIEL SOLIS
C/ Fermín Marín, s/n (Guayamina)
Santa Cruz de Tenerife

MANUEL SANCHEZ
C/ San Francisco, 19
Puebla de Sanabria (Zamora)

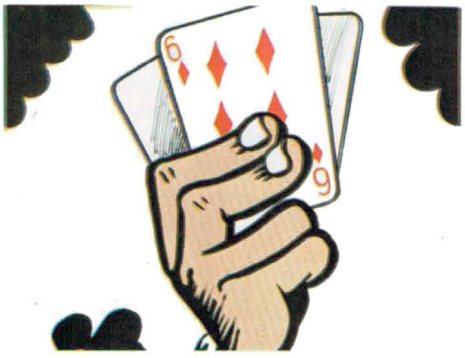
ANTONIO NAVARRO
C/ Trasierras, 12
Antequera (Málaga)

Juega y



CURSO DE BASIC. II PARTE.

Esta es la continuación de la primera parte del curso.
Este mes trataremos los siguientes aspectos:
- Las sentencias condicionales
La sentencia IF THEN ELSE. Su sintaxis. Cómo funciona, la posibilidad de salir de un programa sin fin. Ejemplo.
- Los bucles
La sentencia FOR TO STEP NEXT. Su sintaxis. Ejemplo de su sencillez y utilidad. Qué hace con las variables de control. Bucles anidados. Ejemplos.
- Entrada de datos
La sentencia INPUT.
Su sintaxis. El texto explicativo. Cómo nos sirve para que un programa trabaje en función de los datos que le demos, sin necesidad de modificarlo. Ejemplo.
La variante LINE INPUT. Su sintaxis. Sus diferencias. Entrada de varias variables en un solo INPUT o LINE INPUT. Ejemplo.
- Algunos comandos más.
El comando REM.
Su sintaxis. Para qué sirve. Otra forma de escribirlo. Ejemplo.
El comando END.
Su sintaxis. Para qué sirve. Ejemplo.

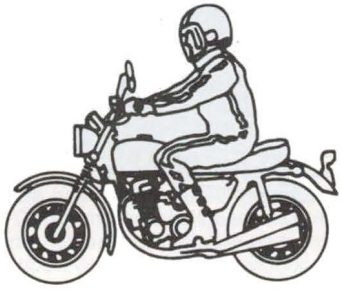


VENTIUNO

Este es un conocido juego de cartas, en el que con una baraja francesa, de la que van saliendo cartas al azar, debes formar grupos de cartas que sumen 21. Si sobrepasas esta cifra, pierdes lo que hubieras apostado. El valor de las cartas en juego es el que llevan marcado, salvo el As, que puede valer 1 u 11, este valor se elige de la forma más conveniente para el jugador. Las figuras y el 10 (K, Q, J y 10) valen 10.
Este juego tiene algunas variaciones, en especial la de no eliminar la tirada de cartas cuando éstas sean más de cinco.
Cuando ganes una mano, se te reconpensará con el doble de lo que hubieras apostado, en cambio si pierdes, solamente pierdes lo que apuestes.

MORSE

Este programa tiene una serie de opciones, que nos ayudarán a familiarizarnos con esta popular forma de comunicación.
En pantalla aparecerá un menú presentando dichas opciones. Has de seleccionar la que desees pulsando el número correspondiente. Una vez hecho esto, y si es necesario, se te preguntará la velocidad de transmisión, que está relacionada con la longitud y separación de los puntos y rayas. Cuanto más grande es esta velocidad, más lenta es la transmisión y más fácil, por tanto, es aprender.
La primera opción que puedes elegir es la de emitir mensajes. En esta opción podrás emitir un texto cualquiera, y cuando pulses la tecla «RETURN», «ENTER» o «INTRO» el Amstrad empezará a emitir el mensaje. La segunda opción es la de escuchar letras sueltas en Código Morse, verás que en pantalla aparece la letra emitida, a la vez que puedes oírla por el altavoz a la velocidad seleccionada. Puedes mantener una letra en pantalla si pulsas la tecla «RETURN», «ENTER» o «INTRO». Para acabar pulsa la barra espaciadora.
La tercera opción es la de escuchar en Código Morse una serie de letras (que forman palabras). Tu objetivo es adivinar estas palabras. Es mejor elegir una velocidad lenta, si aún eres principiante en la materia.
La cuarta y última opción es la de ver el alfabeto y el correspondiente equivalente en Morse.



POSTER CENTRAL DE MEDIAVILLA

Hace un par de meses LOAD'N'RUN publicó el primer número especial de CREATOR para el ordenador Commodore 64. Con el fin de apoyar el lanzamiento de este número se editó un póster, que se correspondía con la portada, realizado por el popular dibujante burgalés MEDIAVILLA, autor de las historietas de Makoki, entre otras muchas. El éxito que tuvo este póster y las numerosas cartas que nos han llegado solicitando su publicación sin ningún tipo de mensaje publicitario insertado, nos ha llevado a modificar una de nuestras normas usuales y es que el dibujo del poster central se corresponda con el de la portada.
En esta ocasión, pues, la ilustración de portada ha sido realizada por el dibujante JOSEP MARIA CALVET, mientras que el póster central se corresponde con el ya mencionado dibujo de MEDIAVILLA, quien —por cierto— publicó recientemente dos nuevos álbumes de cómics que se corresponden con algunas de las series que ha dibujado para la revista El Víbora. Se trata de «Las historias del tío Emo» y «Otan sí, Otan no».
Aprovechamos la ocasión para anunciar que el próximo mes LOAD'N'RUN AMSTRAD llevará una portada dibujada por el genial JOSEP MARIA BEA y al mes siguiente tendremos de nuevo a MEDIAVILLA con una ilustración realizada a propósito para esta publicación.

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

«ESTOY MUERTO»

Estamos gratamente sorprendidos del aluvión de relatos que nos está llegando para esta sección. Lástima que el espacio de que disponemos sea tan limitado, porque, desde luego, la imaginación de nuestros seguidores es desbordante. En esta ocasión publicamos este apasionante relato titulado «Estoy muerto» y que nos ha llegado de Alcorcón (Madrid). Su autor es DAVID MONTES RIUS.

Acostado en una cama de hospital, habitación número 6350. Paredes verdes, batas blancas, botellas que cuelgan de no sé dónde y que lanzan su largo tubo hacia mi cuerpo, estrellándose en mis venas. Agujereado en brazos y piernas, y el lento pero seguro segundero de las gotas de alguna de las botellas que pendían como mi vida de ellas.

No me hallo solo, blancas figuras me rodean. Mis ojos se cierran. Les siento. Me tocan, me comprueban. Sigo ahí. De pronto un agudo y acelerado pitido llama mi atención. Por poco tiempo. Revuelo, alarma, me muero...

Mi corazón ha dejado de latir y ahora descansa de su duro trabajo de 33 años sin tregua. Inclino la cabeza. Es una sensación inenarrable. No puedo explicar...Recuerdo. En una décima de segundo, mi mente se traslada de dimensión y siento como mi cuerpo ya no me limita. Me olvido de él. ¡Un momento! Estoy pensando. Es posible: aún existo. Un océano de sensaciones y estímulos agradables me envuelve. Estoy flotando. Flotando. me siento...no. Mi forma de sentir ahora no es igual, ha cambiado. No tengo cuerpo. Ahora soy yo de verdad, sin limitación alguna. Soy solamente mi propio pensamiento. Mi esencia. Soy yo. Es maravilloso.

No hay ninguna luz, mas tampoco me hallo en la oscuridad. Me siento diferente. Una idea ilimitada de libertad y amor, alegría y bienestar, y mil cosas más que me llenan el alma y que hubieran hecho brotar lágrimas en mis ojos, recién olvidados en el lecho, como simple equipaje de quita y pon, innecesario para este viaje maravilloso. No obstante, ¡puedo ver!. Extrañeza, flotación, somnolencia y de nuevo flotación. Soy todo esencia de mi ser, puro, sin mezclas ni materia ajena... mejor, sin materia, sin límite. Soy infinito, sin fin. Me busco y no me encuentro. Mas no dejo de pensar y de EXISTIR; existir, existir. Soy proyección de todo aquello por lo que en mi vida, esa vereda estrecha que me deja escapar, luché y caí. Proyección de personas, animales, cosas, sentimientos, y yo, pensamiento todo, reúno todo aquello que hay de bueno en todos y cada uno de ellos.

Me elevo. Subo hacia el techo de la habitación número 6350 y miro abajo después de haber sentido un impulso que me daba la vuelta. Aún no me he acostumbrado a no ser cuerpo, y ese hubiera sido el impulso mediante el cual me tornaba antes, mi cuerpo. Ahora no,...

Veo a todo el mundo menos a mí, aunque mi cuerpo inerte yazca allí, rodeado de batas blancas.

Subo...Me elevo en plenitud. Subo en infinidad.

El tiempo y el espacio se hacen para mí dimensiones pobres y limitadas, limitantes. Ahora no. Nada me limita.

Infinito como nada, veo a mis padres, a mis hermanas y a mi esposa, que llegan a la habitación. Mi cuerpo, mi ex-cuerpo sigue allí, tendido, muerto. Es mi cuerpo. Soy,... era yo, mi apariencia, mi limitación y mi imagen en las mentes de la gente. Y ahora, ¿qué es? Nada. Sin mi esencia dentro, sin espíritu, el cuerpo no es nada. Conjunto de inservibles e inertes conexiones biológicas que comienzan a romperse, a contraerse...

Ahora miro a mi esposa. Llora desconsoladamente. La cabeza reclinada sobre mi pecho, sobre el pecho que ese cuerpo tiene y que ya no es. Lágrimas inútiles derramadas por el dolor. También mi madre, al otro lado, se derrama en un mar de lágrimas y mi padre y mis hermanas, con la cabeza baja también lloran. No pueden contenerse. Sus recuerdos pasan veloces por mí, y, cada uno de ellos se revive en mi plenitud.

En mi ascenso al infinito me invade por un instante una terrible angustia, al volverme al «pensar hombre», de los hombres vivos. Angustia e impotencia de ver su desesperación, de ver que su llanto no es sino motivo de mi pena. Pena por un instante... Mi angustia crece más. Angustia de no poder decirles, gritarles desde aquí: ¡Eh, que estoy aquí! ¡Que estoy aquí! ¡Que existo! ¡Mamá! ¡ es maravilloso! ¡Papá! ¡soy yo! ¡No he muerto! ¡¿Comprendéis?! ¡no he muerto! ¡no he muerto! ¡no existe la muerte!... Pero, oh, angustia. Tengo la impresión de estar llorando. Llorando unas lágrimas invisibles, que ruedan por mi invisible rostro... sólo un segundo, pero inolvidable. Inolvidable. Tan angustioso como corto.

Sin embargo, la angustia desaparece al tiempo que mi ascensión continúa y mis visiones del mundo terreno desaparecen de mí. Vuelvo a sentir ese bienestar infinito, infinito, infinito... Vuelvo a ser feliz en mi nuevo estado, en mi nueva dimensión de existencia. Enésima dimensión...

Una luz al fondo. Una luz que mis pobres ojos no hubieran podido mirar sin entornarse hasta casi cerrarse, y que poco a poco notaba cómo me iba envolviendo y protegiendo, sí, protegiendo. Maravilloso. No era una luz mundana, ni siquiera la luz del sol podía comparársele. Debía ser una estrella de unas dimensiones que rebosarían mi anterior capacidad de memoria e imaginación..., no, no era una luz mundana.

Era luz, luz pura, sana y saludable, como el agua cristalina y limpia de aquel manantial que nunca más visitaré.

Ella me envuelve y me da cobijo y protección. Eso siento al menos. Me voy acercando lentamente, hasta que por fin la traspaso. ¡Era maravillosa, simplemente maravillosa, mil veces maravillosa! Más infita que mi propio ser!. Era pura. Era verdad, la Verdad Pura de mi búsqueda. La sensación de plenitud llegó al máximo de mi propia e infinita capacidad de sentir, y me quería, me daba amor, comprensión, protección, amistad,... me daba todo. Me daba plenitud y más plenitud.

Ya mis recuerdos no eran tales.

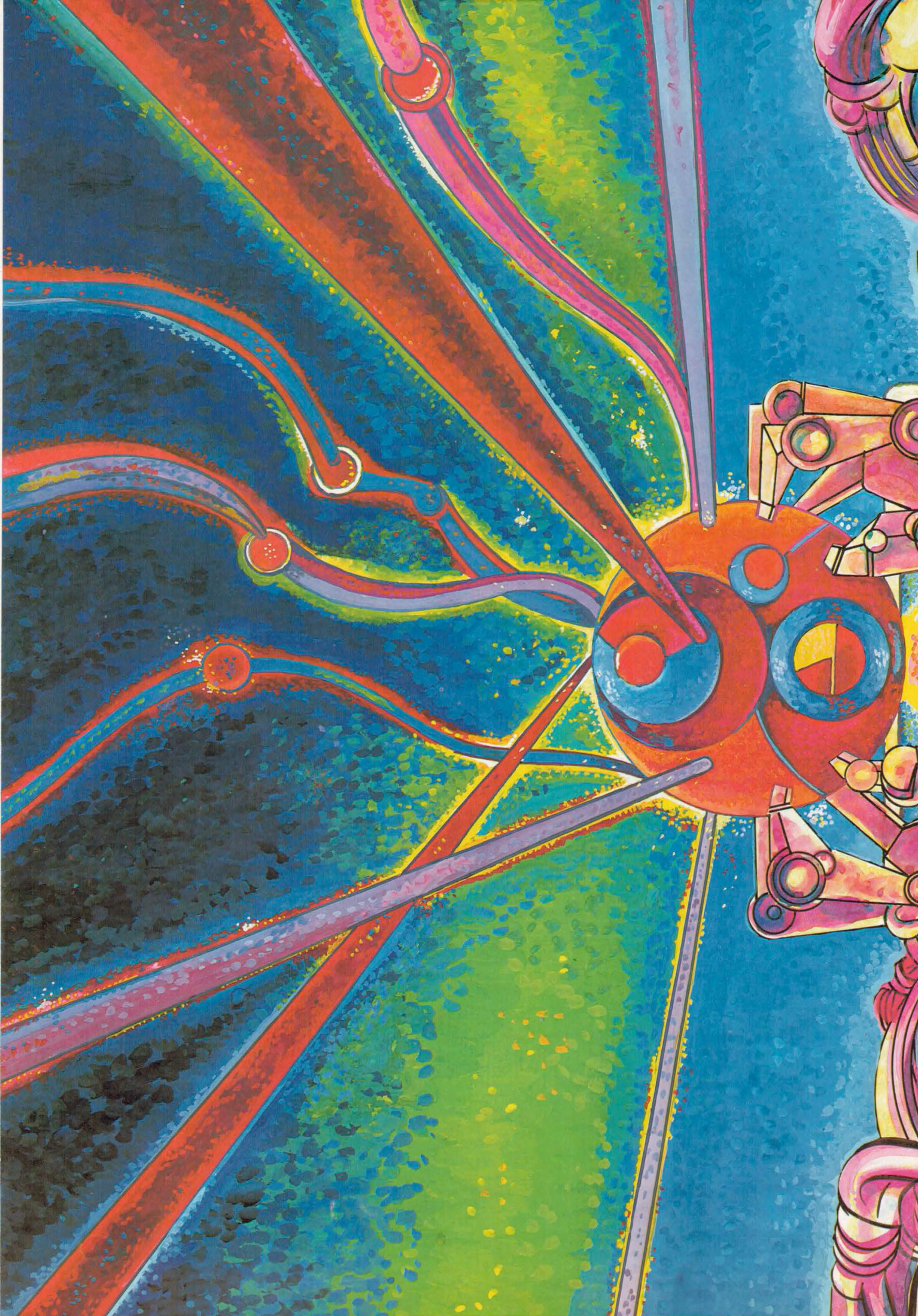
Ya mis recuerdos no eran.

Sólo era yo, mi esencia. Mi espíritu. Mi pensamiento en potencia.

Esto es morir. «Estoy muerto». Una idea ilimitada y perfecta de libertad y de bienestar.

Me gusta estar muerto.

Cualquiera.



MEDICI VILLA

Correspondencia

Estimados amigos de LOAD'N'RUN:

Ya os escribí unas líneas hace un tiempo para preguntar por la posible creación por vuestra parte de un LOAD'N'RUN Amstrad, debido a la gran cantidad de personas que nos habíamos decidido a adquirir un microordenador de esta marca.

Buenos motivos tendréis cuando habéis decidido haceros un hueco entre los usuarios de Amstrad y desde luego que lo vais a encontrar. En principio puede ser tan grande como con Spectrum, Commodore o Msx, porque ya se sabe que la solera de un determinado producto en el mercado depende de su originalidad, calidad y buena publicidad, y estas condiciones las tenéis; además corren rumores de que Amstrad ha absorbido a la Sinclair, ¿por qué será?

Tras la estupenda noticia que tuve tras observar una de vuestras últimas publicaciones para Spectrum donde anunciabais la próxima aparición de una versión Amstrad, me puse tan contento que ya estoy ansioso por correr al quiosco y hacer funcionar los programas.

Vais a cubrir un sector que está muy descuidado por las revistas de software que es innegable que existen, pero no es menos cierto que su calidad es muy pobre.

Existe una gran familia de ordenadores Amstrad y esperamos que los programas sean susceptibles de correr en cualquiera de los equipos citados y sería de agradecer que los usuarios de Amstrad con disco nos los pudiéramos pasar con alguno de estos programas que los Amstrad-adictos usamos tan a menudo para transferirlos de cinta a disco (TRANSMAT, por ejemplo), ya que de qué nos sirve tener una unidad de transferencia de datos tan rápida si no podemos hacer uso de ella con nuestros «programas estrella».

Tenéis una gran variedad de gustos que satisfacer (gestión con sus variantes, juegos, utilidades, etc.); últimamente ya van saliendo al mercado programas donde los creadores se esfuerzan en explotar las ventajas que este ordenador nos ofrece pero recordemos que son meras versiones adaptadas (aunque por ello no pierden la gracia) como podrían ser los programas de la saga Ultimate o de Micro-Gen, aunque ya ven con buenos ojos (ojos económicos), el lanzamiento al mercado del programa en las versiones de los ordenadores más populares, por lo tanto ya tenéis mucho donde escoger.

Echamos a faltar algunos programas como pueden ser: un buen diseñador de pantallas, rutinas de scroll, rutinas para impresora, desarrollos quinielísticos, lenguajes y más de índoles variadísimas.

Bueno, la carta se alarga pero os escribiré para contaros que me ha parecido. Os doy pues, un voto de confianza por este apoyo que nos efectuáis para potenciar entre todos el uso y desarrollo de la informática y os felicito sinceramente.

Me gustaría que publicarais la carta y a ver qué os parece lo que os cuento.

Hasta pronto y gracias.

JOSE LUIS ANDRES MALLEN
Barcelona

PUBLICACIONES

EUROPA VIVA

Tras un pequeño lapsus en el que desapareció de los quioscos esta revista que publica cada mes Ediciones La Cúpula, «Europa Viva» ha vuelto a hacer acto de aparición con un número especial titulado «La locura de amar», en el que se incluye una fuerte dosis de erotismo. En este sentido cabe destacar la entrevista con el director cinematográfico Luis García Berlanga y el relato «Pincho moruno» del que es autora Mercedes Abad, la última ganadora del premio «La sonrisa vertical», y que se lo ha ilustrado ese omnipresente y original dibujante que es Mediavilla.

El número contiene aproximadamente un treinta por ciento de cómic firmado por Montesol, Barceló y Trip, Das Pastoras, Zárate y Sampayo, además de ilustraciones de Diego o Mariscal.

Este número también incluye un reportaje sobre la ciudad de Melilla, otro sobre los nuevos diseñadores barceloneses, además de uno sobre la música que se hace actualmente en Sevilla. Y ya en plan europeísta se dan una vuelta por Francia para hablar de las nuevas tendencias de diseño, arquitectónicas, etc., que se están dando en el vecino país.

«Europa Viva» es, sin duda, una publicación de gran originalidad que además cumple un interesante cometido y, aunque apenas tenga nada que ver con el tema que primordialmente me mueve, hemos querido destacarla por su innegable calidad. De todos modos no estaría de más que dedicaran un número al mundo del software que arrasa de manera importante no sólo en España, sino también en Europa.

CUADERNOS DE PEDAGOGIA

«Cuadernos de Pedagogía» llega en este mes de junio al número 138, lo cual significa una larga trayectoria y muchos años de trabajo a sus espaldas, lo que en estos tiempos no deja de ser admirable en publicaciones especializadas. Se trata de una revista directamente enfocada hacia el mundo de la educación que últimamente edita Identic, S.A. Un total de 98 páginas completan una publicación densa, cuajada de estudios muy completos sobre los diversos aspectos del mundo de la educación. Una sección que a nosotros nos interesa básicamente es la titulada «Escuela y ordenador», la cual nos parece fundamental de incluir en una revista sobre las nuevas perspectivas pedagógicas, pues resulta indudable que el ordenador se ha convertido en un indispensable aliado para el mundo de la enseñanza.

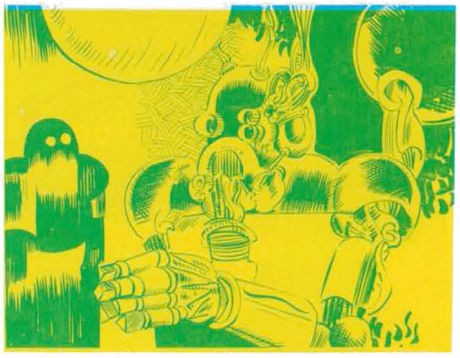
«Cuadernos de Pedagogía» centrará estos dos meses sus portadas en dos temas que nos afectan directamente, se trata de «Escuela y ordenador» en el mes de junio y «Programación: curriculum y entorno» en el mes de julio. Con anterioridad, en el mes de mayo, el tema central de portada fue «Televisión, instrumento didáctico».

Como vemos, «Cuadernos de Pedagogía» no se ha estancado en los viejos métodos de enseñanza, sino que también se abre a nuevas perspectivas pedagógicas que empiezan a ser fundamentales en el mundo que nos ha tocado vivir hoy día y que, sin duda alguna, irán a más en el futuro.

Aprende

LABERINTO 3D

En este juego se ha de resolver el laberinto creado por el ordenador. Se pueden crear laberintos de cuadrados de lado 5 a 40, que representan de 25 a 1600 habitaciones con distintas dificultades de 0 a 10. En la dificultad 10 el laberinto genera una única salida.
El ordenador da una representación en perspectiva de la posición donde se encuentra el jugador, así como su dirección, coordenadas actuales, coordenadas de salida, tiempo actual y número de movimientos.



ANDROIDES

Ahora nos encontramos en el futuro y más concretamente en un planeta habitado única y exclusivamente por androides, los cuales por cierto no son excesivamente amistosos.
Tu misión consistirá en guiar al androide bueno y destruir a todos tus enemigos.
Gracias a este estupendo androide que guías podrás disparar en todas las direcciones.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero.
Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.
Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:
LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA
¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

RSX-VOZ

Los nuevos comandos que aporta el RSX-VOZ son:
- LEER, (inicio), (largo). Lee sonidos del cassette y los pasa a la memoria del ordenador.
- REPRO, (inicio), (largo), (volumen). Reproduce los sonidos guardados en una zona de memoria.
- MOTOR. ON. Pone en marcha el motor del cassette.
- MOTOR. OFF. Para el motor del cassette.

COMANDO LEER, (inicio), (largo):
(inicio): Dirección de memoria donde guardaremos el sonido.
(largo): A partir del inicio, cuántos bytes se pueden utilizar para guardar el sonido.
El comando leer guarda el sonido del cassette en memoria hasta que llena la zona de memoria indicada por (inicio) y (largo). Durante la lectura se anulan los silencios que hubieran en el cassette.

COMANDO REPRO, (inicio), (largo), (volumen):
(inicio): Dirección de memoria donde está el sonido.
(largo): A partir del inicio, cuántos bytes ocupa el sonido.
(volumen): A qué volumen queremos que reproduzca el sonido.
Este funciona igual que la instrucción SOUND (0-15)
Con el sonido en memoria se pueden conseguir algunos efectos (ecos, repetición, etc.) reproduciendo sólo una parte del sonido a distintos volúmenes.

EJEMPLO DE LECTURA Y REPRODUCCION
Queremos leer un sonido en la dirección de memoria 1000 y con un largo de 5000 bytes.
Los pasos a seguir son:
1-Comprobar que HIMEN es menor que 10000, en caso de que no lo sea ejecutar MEMORY 9999.
2-Poner en marcha el motor del cassette con MOTOR.ON
3-Escribir: LEER, 10000, 5000, pulsar play, y un poco antes de que empiece el sonido, pulsar el ENTER o RETURN. Esperar a que se llene la memoria con datos. Si el sonido ocupa menos de 5000 el ordenador se quedará esperando otro sonido, y así hasta llenar los 5000 bytes.
4-Parar el motor del cassette con MOTOR.OFF.
5-Reproducir el sonido con REPRO, 10000, 5000, 15.

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**

Stereo Box 4
Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.
Conectando el Stereo Box a tu radiocassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.
El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum
¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!
Podrás oir, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.
El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.
Totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Camisetas Load'N'Run
Para todos los que vibrais cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.
Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.
Distínguete con la camiseta **Load'N'Run.**
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Rogamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material se segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envía tu carta a: LOAD'N'RUN (Computer Club). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.

- DESEARIA intercambiar programas para Spectrum 48K. Tengo programas de importación que te gustarán, mandar lista de programas, prometo contestación. Para toda España. David Berrezuelo Varela. C/ Habana, 13 At. 1ª. BADALONA (Barcelona).
- INTERCAMBIO O COMPRO programas para el ZX Spectrum 16 ó 48K. Enviar lista. Prometo contestación. Escribir a: José Antonio Santa Cruz Martín. C/ Puente Colgante, 11, 3º D. 47007 VALLADOLID.
- COMPRO programas y utilidades para Spectrum, con instrucciones. Escribid a: Enrique Rodríguez. C/ Bofarull, 4-5, 2º 1ª. 08027 BARCELONA.
- VENDO o cambio juegos como Basketball, Moby Dick, etc... a 450 Pts. c.u. Cambio por juegos de este tipo. Envíame tu lista y yo te mandaré la mía, a José Antonio Redondo. C/ Vidal y Guasch, 19 At 1ª. 08033 Barcelona. T: 354 45 10.
- POR CAMBIO a ordenador mayor, vendo copias de programas originales al precio de 400 Pts. unidad. Por favor, haced los pedidos rápido. Tengo más de 385 títulos, algunos buenísimos. Alberto Rodríguez Caballero. C/ Sta. Beatriz de Silva, Blq. 1 2º B. MAJADAHONDA (Madrid) T: 638 52 40.
- INTERCAMBIO y vendo todo tipo de programas. Tengo Assembler 64, Contabilidad, Procesador de textos, Fort apocalipse, Congo Bongo, Pole position, Pistop, Frogger, Bandits, Dakacuda. Llamad a: Javier. T: 91/465 06 96.
- INTERCAMBIO programas para el ZX Spectrum. Escribir a: Carlos Echevarría. C/ Maiatzren Bata, 2, 4º B. LEJONA (Vizcaya) o llamar al 94/464 31 94.
- DESEARIA intercambiar programas y utilidades para COM-64. Siempre contestamos. Domingo Alonso García. Pº de la Glorieta, 5. JUMILLA (Murcia) T: 78 00 33.
- ESTOY interesada en comprar las instrucciones del SKOLL DAZE, pago gastos de fotocopias y envío. VENDO ordenador de bolsillo CASIO FB-110 con manuales y posee un banco de datos casi nuevo. Su precio es 10.000, pero son negociables por los interesados. Mi dirección es: Gloria Fernández Jiménez. C/ San Miguel, 25. TORREMOLINOS (Málaga).
- VENDO FAST/TURBO MANUE de Astoc Data por el módico precio de 4.500 Pts. (precio original 8.500 Pts.). Regalaría algún juego (Falcon Patrol, Zaxxon, Impossible Mission, etc...) Juan Carlos González Muñoz. Dúplex, 14 Los Cantos. RIOTINTO (Huelva) T: 59 11 59.
- VENDO Commodore Plus/4 de 64K y unidad cassette 1531 con garantía. Incluyo manual Basic 3.5 y otro de los 4 programas integrados en la memoria. Compatible C-16 28.000 Pts. Llamar a Carlos. T: 257 75 51 de Barcelona.

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS

Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por **9.475** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R **AMSTRAD** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:

- ☐ *GIRO POSTAL N.º*
- ☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
- ☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____

_____

Domicilio _____

Teléfono _____

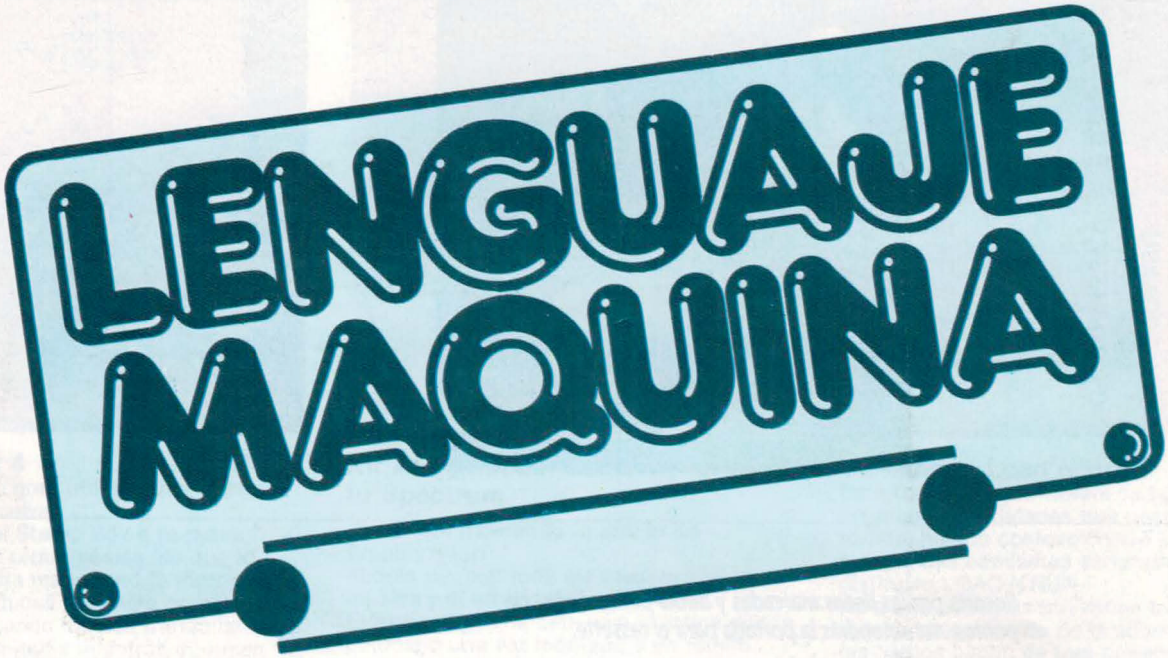
Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ **Firma**

¿CREES QUE LO HAS PROBADO TODO EN SOFTWARE?



La revista para Spectrum, Commodore y MSX, que te adentra en los secretos del Software.

Con cursillos de Assembler, programas para teclear, juegos y utilidades.

Ahora en tu Quiosco.